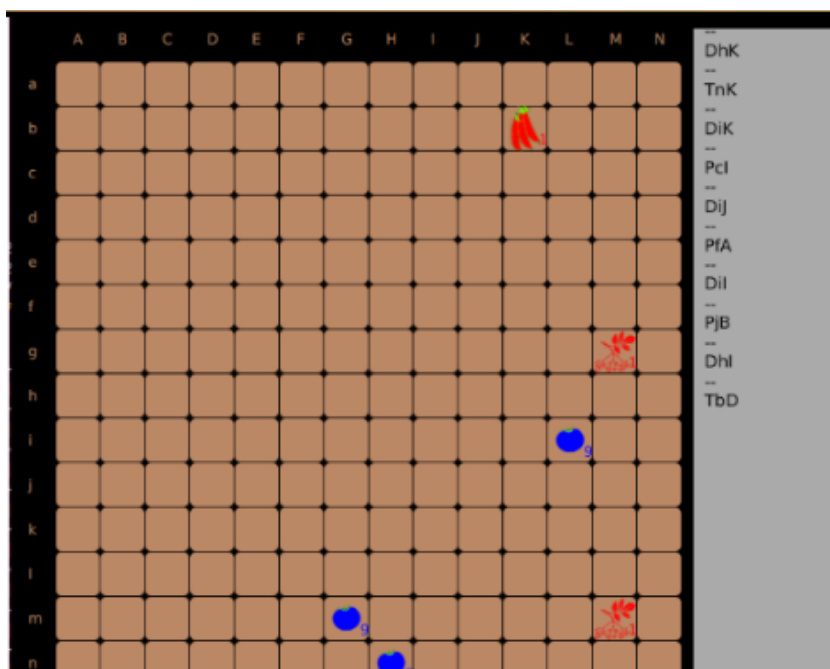


## Biosphere7 - Jeu de plateau

Le projet Biosphère 7 s'est déroulé en deux phases. La première phase consiste à coder les actions possibles d'un jeu en fonction du niveau. En effet, il existe plusieurs variantes comme planter certaines espèces de plantes ou au contraire les couper et bien d'autres

```
1 Niveau 6 : Etouffer une plante
2
3 Il n'est pas possible de planter un pommier sur une case qui dispose de 4 cases voisines déjà
  occupées par une plante (auquel cas elle étoufferait).
4
5 De plus, si, lorsqu'on plante un pommier, une des cases du plateau devient entourée de 4 cases
  voisines occupées par une plante, celle-ci étouffe et disparaît du plateau.
6
7 Cet effet est local à l'endroit où l'on plante un pommier : si une case du plateau était entourée
  ailleurs sur le plateau, alors elle n'est pas étouffée. Il y a donc au plus 3 plantes étouffées lors
  d'une plantation (puisque'il ne peut pas y avoir 4 plantes voisines).
8
9 Les cases situées sur les bords ne peuvent donc pas être entourées (il faut 4 cases voisines).
10
11 Notez que la symbiose (introduite dans les niveaux précédents) est mesurée sur le plateau avant toute
  action, donc en particulier avant tout étouffement. Ainsi, si un joueur plante un arbre à côté de
  l'un des siens et l'étouffe, il aura tout de même une vitalité de 2, et l'autre sera bien étouffé.
```

La deuxième phase consistait à coder une IA qui peut jouer au jeu en fonction de toutes les actions possibles



Compétences :

Maniement des  
Tableaux 2D

Maniement des chaînes  
de caractères

Création d'algorithmes  
de prise de décision

Utilisation de l'IDE  
Netbeans